

# ESCAPE

## Der Fluch des Tempels

Ein Spiel von Kristian Amundsen Østby für 1 - 5 Spieler

Ihr seid ein Team von Abenteurern – eingeschlossen in einem verfluchten Tempel. Gemeinsam müsst ihr die magischen Steine in den Tempelkammern aktivieren, um den Fluch zu bannen. Entkommt, bevor der Tempel einstürzt – ihr habt 10 Minuten!

### Spielmaterial für das Basisspiel

- 6 Hauptkammern



Startkammer    Ausgang    2x Steinkammer (Schlüssel)    2x Steinkammer (Fackel)

- 13 Basiskammern - ohne lila Maske und/oder Schatzsymbol



Die Kammern mit lila Maske und/oder Schatzsymbol werden nur für das Spiel mit den Erweiterungen benötigt.

- 1 Steinablage – für die magischen Steine



- 25 magische Steine



- 25 Würfel - je 5 pro Spieler



Abenteurer    Schlüssel    Fackel    Schwarze Maske    Goldene Maske

- 5 Abenteurerfiguren - je 1 pro Spielerfarbe



- 5 Abenteurerplättchen - je 1 pro Spielerfarbe



- 1 CD mit Audioeinführung und Soundtracks



- 1 Spielanleitung

- 1 Beiblatt für die 2 Module Flüche und Schätze

- 1 Beiblatt für „Der Sand des Schicksals“

### Spieleinführung und Spielziel

Escape ist ein kooperatives Echtzeitspiel, das **nicht** in Spielrunden gespielt wird! Stattdessen würfelt jeder von euch so **schnell** er kann und so **oft** wie möglich mit seinen 5 Würfeln, ohne auf seine Mitspieler zu warten.

Es bleiben euch nur **10 Minuten**, um alle gemeinsam aus dem einstürzenden Tempel zu entfliehen.

Auf der Suche nach dem Ausgang deckt ihr mit Hilfe verschiedener Würfelkombinationen die neuen Kammern des Tempels auf. In einigen Kammern befinden sich magische Steine. Ihr versucht, **möglichst viele** von ihnen mit euren Würfeln zu **aktivieren**, um den auf dem Ausgang liegenden Fluch zu bannen.

Je schneller ihr den Tempelausgang findet und je mehr magische Steine ihr aktiviert, desto einfacher wird eure Flucht.

Aber passt auf, zweimal im Spiel wird mit einem Gong ein Countdown eingeläutet. Eilt nun zurück in die **Startkammer**, denn nur dort seid ihr in Sicherheit. Schafft ihr es nicht vor Ablauf des Countdowns, verliert ihr einen eurer wertvollen Würfel.

Sprecht euch ab und **hilft** euch **gegenseitig**, denn manche Aufgaben könnt ihr nur gemeinsam bewältigen. Bleibt nur einer von euch im Tempel zurück, verliert ihr alle!

# Spielaufbau Grundspiel

**1.** Ihr benötigt die **6 Hauptkammern** und die **13 Basiskammern** (alle Kammern ohne lila Maske und/oder Schatzsymbol, siehe Seite 1). Legt die **Startkammer** sowie den **Ausgang** beiseite. Die **restlichen Kammern** mischt ihr verdeckt; sie bilden den **Nachziehstapel**. Die **Startkammer** kommt in die **Tischmitte**, die **obersten 2 Kammern** des **Nachziehstapels** werden gemäß der untenstehenden **Abbildung** angelegt. Nun mischt ihr den **Ausgang** mit den **obersten 4 Kammern**; diese werden **unter** den **Nachziehstapel** geschoben.

**Ausnahme:** Spielt ihr alleine oder zu zweit, mischt ihr den **Ausgang** in die **Mitte** des **Nachziehstapels**.

**2.** Die **Steinablage** platziert ihr neben dem **Nachziehstapel**.

Je nach **Spielerzahl** legt ihr eine bestimmte Anzahl magischer **Steine** auf die **Ablage**:

Außerdem platziert ihr **2 zusätzliche magische Steine** direkt neben der **Ablage**.

1 & 2 Spieler.....7 Steine

3 Spieler.....11 Steine

4 Spieler.....14 Steine

5 Spieler.....16 Steine



Die Eingangstreppen müssen an den Durchgängen der Startkammer liegen.

**3.** Nun nehmt ihr euch je **5 Würfeln**, eine **Abenteurerfigur** sowie ein **Abenteurerplättchen** der Farbe eurer Wahl. Die **Abenteurerfigur** wird auf die **Startkammer** gestellt, das **Abenteurerplättchen** vor euch abgelegt. *Sie helfen euch die Farben euren Mitspielern schnell zuzuordnen.*

**Ausnahme:** Spielt ihr alleine, nehmt ihr euch **7** anstatt **5 Würfeln**.



Auf der **CD** befindet sich eine **Audioeinführung** (in 3 Sprachen) und 1 **Soundtrack** (in 2 Fassungen). Die **Audioeinführung** bietet euch einen kurzen Überblick über *Escape*. Hört sie euch vor **Spielbeginn** einmal an. Zum **Spielen** wählt ihr die **Fassung** des **Soundtracks**, die euch besser gefällt. Es gibt keinen **spieltechnischen Unterschied**, die **Spielzeit** ist **identisch**. Für die erste **Partie** empfehlen wir **Track 1**. *Alternativ könnt ihr den **Soundtrack** von der Website: [www.escape-queen-games.com](http://www.escape-queen-games.com) herunterladen und dann mit einem **Gerät** eurer Wahl **abspielen**.*

**Im Basisspiel nicht verwendete Materialien kommen zurück in die Schachtel.**

## Die Tempelkammern

Jede Kammer des Tempels weist unterschiedliche Merkmale auf:

### Magisches Steinsymbol

Um den magischen Stein zu aktivieren, müsst ihr die entsprechende Symbolanzahl erwürfeln.

Es gibt Kammern mit gar keinem, mit einem und mit 3 magischen Steinsymbolen.

### Öffnung

Eine neu vom Nachziehstapel gezogene Kammer wird an eine der Öffnungen angelegt.

### Rotumrandete Würfelsymbole

Um eine Kammer zu betreten, müsst ihr diese Symbole erwürfeln.

### Öffnung mit Eingangstreppe

Sie markiert den Eingang der Kammer.



## Die Würfel

Jeder Würfel hat 5 unterschiedliche Symbole:



**Abenteurer (2x vorhanden):** Wird benötigt, um sich von Kammer zu Kammer zu bewegen oder neue Kammern zu entdecken.



**Fackel und Schlüssel:** Manche Kammern können nur mit Hilfe von Fackeln oder Schlüsseln betreten werden; außerdem aktiviert ihr mit ihnen die magischen Steine.



**Schwarze Maske:** Würfelt ihr eine schwarze Maske, so trifft euch ihr Fluch und blockiert den Würfel. Legt ihn beiseite; ihr dürft ihn erst wieder würfeln, wenn der Fluch gebrochen ist.



**Beispiel:** Bei ihrem Wurf hat Ani zwei schwarze Masken gewürfelt und muss beide beiseite legen. Sie hat jetzt nur noch 3 Würfel zur Verfügung.



**Goldene Maske:** Eine goldene Maske bricht den Fluch der schwarzen Maske.

Eine goldene Maske ermöglicht, bis zu zwei blockierte Würfel erneut zu würfeln.



**Beispiel:** Ani hat eine goldene Maske gewürfelt und darf somit beide blockierten Würfel (schwarze Masken) im nächsten Wurf wieder würfeln.

Befindet ihr euch gemeinsam mit anderen Abenteurern in einer Kammer, dürft ihr euch helfen. Eine goldene Maske, die ihr selber nicht verwenden wollt, kann ein anderer Abenteurer dazu benutzen, bis zu zwei blockierte Würfel wieder zu würfeln.



**Beispiel:** Ani (rot) hat in ihrem Wurf eine goldene und eine schwarze Maske gewürfelt. Weil sie mit Frank (blau) in derselben Kammer steht, entscheidet sie sich, die goldene Maske nicht für sich, sondern für Frank einzusetzen. Frank darf in seinem nächsten Wurf wieder mit 5 Würfeln würfeln, Ani nur mit 4.

**Anmerkung:** Mit jeder goldenen Maske könnt ihr immer nur einem Abenteurer helfen.

**Achtung:** Bei dieser Hilfe wechseln die Würfel nicht ihren Besitzer!

## Die Aktionen

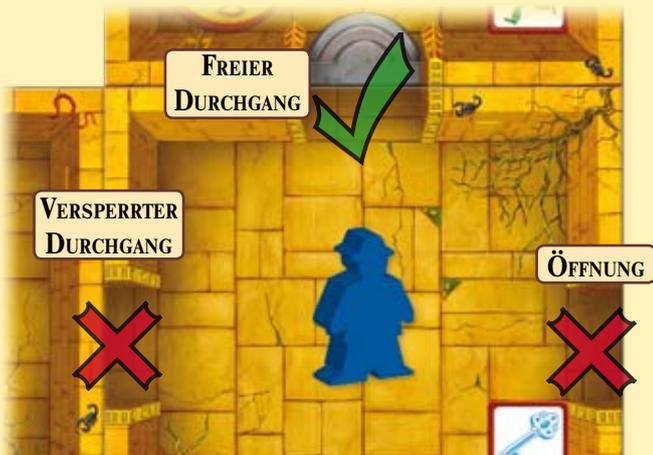
Während des Spiels könnt ihr durch verschiedene Würfelkombinationen unterschiedliche Aktionen ausführen, wenn möglich auch mehrere mit einem Wurf.

1. Kammer betreten
2. Neue Kammer entdecken
3. Magische Steine aktivieren
4. Entfliehen
5. Schicksalswendung

Die Aktionen im Einzelnen:

### 1. Kammer betreten

Ihr dürft nur Kammern betreten, zu denen es einen **freien Durchgang** gibt.



Beispiel: Frank kann nur die Kammer oben betreten, weil der linke Durchgang versperrt und rechts nur eine Öffnung ist, an der noch keine weitere Kammer anliegt.

Habt ihr eine Aktion ausgeführt, müsst ihr **alle für die Aktion benutzten Würfel** erneut würfeln.

Ihr habt auch die Möglichkeit **nicht benutzte Würfel beiseite zu legen**, um sie zu einem späteren Zeitpunkt für eine Aktion zu nutzen.

Beiseite gelegte Würfel dürft ihr jederzeit wieder würfeln. (Ausnahme: schwarze Masken, die nur durch goldene Masken erneut gewürfelt werden können.)

Um hineinzugehen, müsst ihr die **rotumrandeten Symbole** der neuen Kammer erwürfeln.



Beispiel: Frank hat gewürfelt, er nutzt die zwei Abenteurer-Würfel, um in die Kammer zu ziehen.

### 2. Neue Kammer entdecken

Befindet ihr euch in einer Kammer mit **Öffnungen**, an denen noch keine Kammern anliegen, könnt ihr eine neue Kammer **entdecken**.



Beispiel: Frank befindet sich in einer Kammer mit zwei Öffnungen, an denen noch keine Kammern anliegen. Er kann also zwei neue Kammern entdecken.

Ihr benötigt zwei **Abenteurer-Symbole**, um die oberste Kammer vom Nachziehstapel aufzudecken und an die Kammer anzulegen, in der ihr steht.

Ihr müsst die **Eingangstreppe** der neuen Kammer direkt an eine **Öffnung** anlegen.



Beispiel: Frank nutzt zwei Abenteurer-Würfel und legt die oberste Kammer vom Nachziehstapel mit der Eingangstreppe an die Öffnung.

### 3. Magische Steine aktivieren

Es gibt zwei Arten von Kammern, in denen ihr magische Steine aktivieren könnt:



Kammer mit 1 Steinsymbol    Kammer mit 1, 2 und 3 Steinsymbolen

Befindet ihr euch in einer Kammer, müsst ihr die entsprechende Anzahl an solchen Fackel- oder Schlüsselsymbolen erwürfeln, um entsprechend viele magische Steine zu aktivieren. Um anzuzeigen, dass ein Stein aktiviert wurde, legt ihr ihn von der Steinablage auf die entsprechende Kammer.



Beispiel: Frank hat 4 Fackeln erwürfelt und aktiviert den magischen Stein in der Kammer. Er legt einen Stein von der Steinablage in die Kammer.

Befindet ihr euch in einer Kammer mit anderen Abenteurern, könnt ihr die erforderliche Anzahl an Symbolen **gemeinsam** erwürfeln.

Anmerkung: Um 1 Stein zu aktivieren, **könnt** ihr zusammen arbeiten, um 2 oder 3 Steine zu aktivieren, **müsst** ihr zusammenarbeiten.



Beispiel: Ani (rot) und Frank (blau) haben gemeinsam 7 Schlüssel erwürfelt und entscheiden sich 2 magische Steine zu aktivieren. Sie legen 2 Steine von der Steinablage in die Kammer.

Habt ihr in einer Kammer **mindestens einen Stein** aktiviert, darf kein Abenteurer bis zum Ende des Spiels in dieser Kammer **weitere Steine** aktivieren.



Beispiel: Weil schon einmal 2 magische Steine in dieser Kammer aktiviert wurden, kann kein Spieler hier weitere Steine aktivieren.

### 4. Entfliehen

Ihr könnt nur entfliehen, wenn ihr in der Ausgangskammer steht.

Dazu müsst ihr so viele Schlüssel-Symbole erwürfeln, wie noch magische Steine auf der Steinablage liegen plus 1 Schlüssel-Symbol. Die entsprechende Anzahl muss jeder Abenteurer **alleine** erwürfeln!

Ausgangskammer



Beispiel: Frank hat die 3 nötigen Schlüssel erwürfelt und kann somit aus dem Tempel entfliehen.

Seid ihr entflohen, befindet ihr euch in Sicherheit und dürft **einen Würfel** an einen beliebigen anderen Abenteurer im Tempel **weitergeben**. Dieser darf ihn ab sofort verwenden.



Beispiel: Frank ist in Sicherheit und gibt einen Würfel an Ani (rot), die ihn ab sofort würfeln kann.

## 5. Schicksalswendung

Liegen zu viele blockierte Würfel auf dem Tisch, könnt ihr einen der zwei neben der Steinablage liegenden magischen Steine auf die Steinablage legen. Anschließend darf jeder Abenteurer alle seine blockierten Würfel (schwarzen Masken) erneut würfeln. Diese Entscheidung müsst ihr einstimmig fällen! Die Schicksalswendung ist im gesamten Spiel nur zweimal möglich.

Anmerkung: Nutzt die Schicksalswendung nicht allzu leichtfertig, denn mit jedem weiteren Stein auf der Ablage wird es schwerer zu entfliehen.



Beispiel: Da zu viele schwarze Masken auf dem Tisch liegen, entscheiden sich die Abenteurer einen zusätzlichen magischen Stein auf die Steinablage zu legen und somit alle ihre schwarzen Masken wieder zu würfeln.

## Das Abenteuer beginnt

Seid ihr alle bereit, legt ihr die CD in euren CD-Player und startet einen der Soundtracks (s.S. 2 unten). Nach einem kurzen Intro beginnt das Spiel mit der Aufforderung „ESCAPE!“. Fangt nun an zu würfeln und denkt daran, ihr habt nur 10 Minuten Zeit zu entkommen.

Hinweis: Für einen leichten Einstieg in Escape empfehlen wir, ein paar Minuten ohne Soundtrack zu spielen, um euch mit den Spielmechaniken vertraut zu machen.



## Soundtrack

Im Laufe des Soundtracks hört ihr 3 Countdowns. Der erste beginnt mit einem Gong und endet mit einer zuschlagenden Tür. Der zweite beginnt mit zwei Gongs und endet mit einer zuschlagenden Tür. Diese beiden Countdowns fordern euch auf, zurück in die Startkammer zu eilen. Jeder Abenteurer, der es jeweils bis zum Zuschlagen der Tür nicht in die Startkammer schafft, verliert für den Rest des Spiels je einen seiner Würfel. Er legt ihn zurück in die Schachtel. Nach dem Zuschlagen der Tür, entdeckt ihr den Tempel weiter, von der Kammer aus, in der ihr gerade steht. Der dritte Countdown beginnt mit drei Gongs und endet mit dem Geräusch des einstürzenden Tempels; nach exakt 10 Minuten endet hier das Spiel.



Beispiel: Ani (rot) hat es am Ende des ersten Countdowns nicht zurück in die Startkammer geschafft; sie verliert einen Würfel. (Schafft sie es auch beim zweiten Countdown nicht zurück in die Startkammer, verliert sie einen zweiten Würfel.)

## Spielende

Das Spiel endet nach 10 Minuten (wenn der dritte Countdown endet). Befindet sich auch nur einer von euch noch im Tempel, so verliert ihr alle gemeinsam *Escape*.

Seid ihr jedoch vor Ablauf der 10 Minuten alle in Sicherheit, habt ihr als Team *Escape* gewonnen!

## Schwierigkeitsgrad erhöhen

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöhen, indem ihr beim Spielstart die Anzahl der magischen Steine auf der Steinablage anpasst.

**Köner:** 3 zusätzliche magische Steine. **Profi:** 6 zusätzliche magische Steine. Die Aktion Schicksalswendung kann nicht mehr ausgeführt werden.